スーパーファミコン®

SHVC-ZL

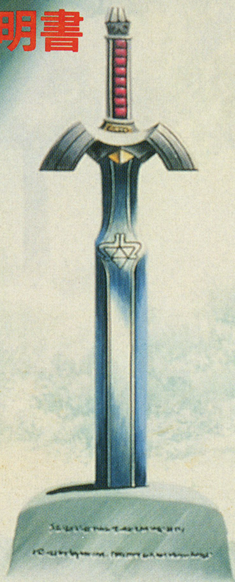


SUPER Famicom®

ゼルダの伝説®

神々のトライフォース

取扱説明書



Nintendo®

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「SUPER Famicom® ゼルダの伝説 〜神々のトライフォース〜」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱い説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。
6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ*を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

(*スクリーン投影方式のテレビ)

目　次

ハイラルのマップ……………………………2
物語『ハイラルの歴史』……………………4
1. ゲームを始める前に……………………12
2. メイン&サブ画面の見方………………14
3. コントローラの操作……………………16
- 十字ボタン＝プレイヤーの移動…………18
- Aボタン＝アクション……………………19
- Bボタン＝剣を振る………………………22
- Yボタン＝アイテムを使う………………24
- Xボタン＝マップを見る…………………26

4. 装備によるパワーアップ………………28
5. ゲームオーバーとセーブ………………30
6. ライフと魔法の力………………………32
7. ハイラルの予備知識……………………34
8. ダンジョンの説明………………………36
9. アイテムの説明…………………………42
10. ゲーム前半の概略………………………48
11. 敵キャラクターの紹介…………………50

このカセットの内部には、ゲームの途中経過を記録（セーブ）しておく、バッテリーバックアップ機能があります。
セーブしたデータは、電源を切ってもカセット内のリチウム電池によって保存されますが、むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON／OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
なお、リチウム電池は、有償で交換させていただきます。
※セーブのしかたについては、30ページをお読みください。

ハイラルのマップ

マスターソードの森

まよいの森

キコリの家

山の洞くつ

長老の家

占い屋

山への入口

教　会

カカリコ村

村の広場

かじ屋

酒　場

書の家

動物の広場

砂漠の神殿

あてもの屋

あやしの砂漠

砂漠のほこら

草原のほ

ヘラの塔

ヘブラ山
(デスマウンテン)

願いの滝

ゾーラの巣

墓地

魔法屋

東の神殿

ハイラル城

雑貨屋

自分の家

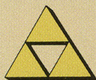
ハイリア湖

こら

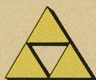
占い屋

幸せの泉

妖精の泉



物語



『ハイラルの歴史』

ゼルダの伝説の舞台、ハイラルの歴史を語るには、まずトライフォースの神話にふれなければなりません。ハイラルに残る三神崇拝の古い神話です。かつて神に最も近い民族とされたハイリア人（ハイラルの語源でもあります）が、ハイラルの子孫に残した書物の中に三人の神々「力の神」「知恵の神」「勇気の神」による天地創造の様子が書かれています。

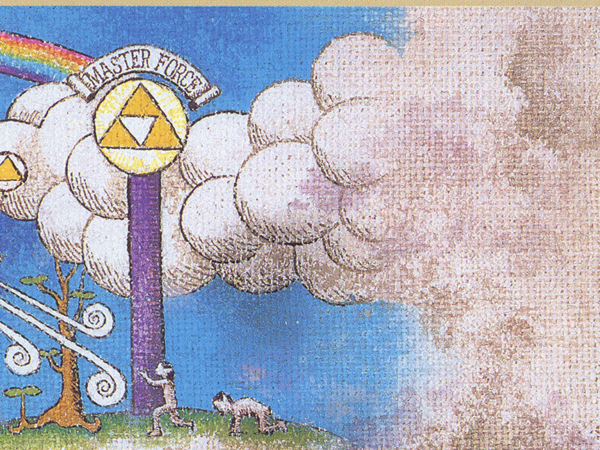
神話

人が現れるはるか昔、混沌として何もないこの世界に神々は降り立ち、それぞれの力で世界に秩序と生命を造られました。「力の神」は火で山々を赤く染め、大地を造られました。「知恵の神」は科学や魔法を造り、自然に秩序を与えられました。そして

「勇気の神」はその優しく、たくましい心から、地をはう者、空を行く者、あらゆる生き物を造られました。すべてを創造し終えられた神々は、この世界を去られる時、自らの力を象徴する黄金の聖三角体『トライフォース』を残されて世界のすべてをおさめさせました。

〈創世記　序章より〉

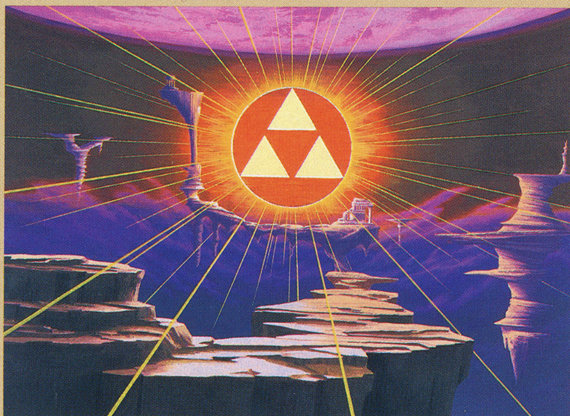
　トライフォースは、それぞれ「力を支配する者」「知恵を司どる者」「勇気を鍛える者」の三つの紋章を持ち、その力を受け継ぐにふさわしい者が現れるまで、世界のどこかにある聖地で輝き続けているそうです。
これらの記録書を書き残したハイリア民族は、神の声を聞くことができる選ばれた民でした。それゆえ、高い耳を持ち、感覚に優れ、魔法を使いました。彼らの子孫は各地方に根づき、魔法と予言を伝えたといいます。



聖　地

ここハイラルは、ハイリア人の遺跡が多く残る、神話にゆかりのある地方です。そしてここにも、トライフォースにまつわる古い言い伝えがあります。

「天下る何処かに黄金の力有り。
触れそめし者の望み神に届かん。」



人々はその黄金の力を求め、我さきと聖地を捜しました。砂漠の遺跡の下、高山民族の墓の中、様々な情報が飛びかいましたが発見されたためしがありませんでした。あこがれは欲望に変わり、情報のために血を流す事もよく起こりました。心安らかな人々は不穏な日を送らなければいけませんでした。ところが、ある日、まったくの偶然からか、とある盗賊団によって、聖地の入口が開かれたのです。そこは、この世界とは別の世界。たそがれの中に黄金色に輝くトライフォースがありました。一団は仲間を押しわけ、眼の色を変えてかけ寄ったといいます。血み

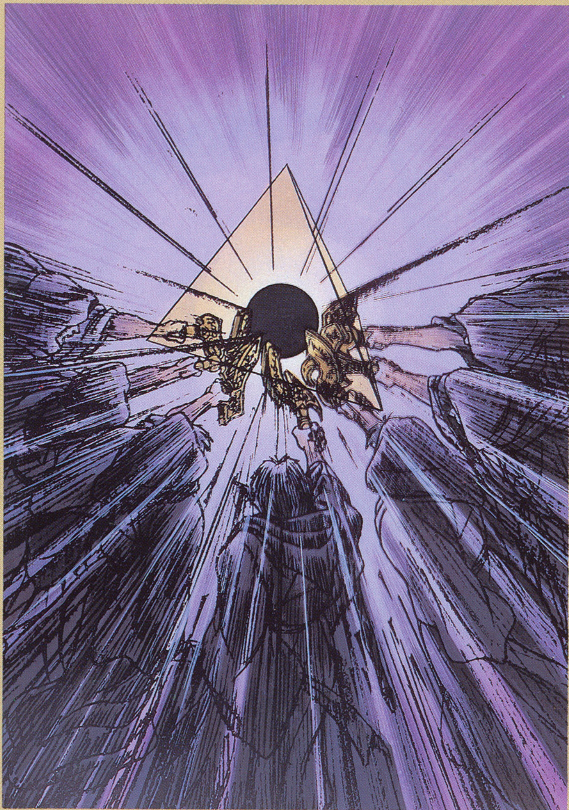
どろの仲間割れの末、勝ち残ったのは一団の首領でした。鮮血に汚れた手で首領がトライフォースに触れると紋章の精霊がささやきました。
「汝、望むもの有らば、我もまた、それを望む。」
時空を越え、はるか遠くのハイラルにも、こだまするほど首領は大声で笑い続けたそうです。
男の名はガノンドロフ、通り名を魔盗族ガノン。
ハイラルをおびやかした邪悪の王ガノンは、まさにこの時、誕生したのです。

封印戦争

トライフォースの力を得たガノンが、何を望んだかはわかりません。しかし、このハイラルの地にもガノンの邪気は押し寄せてきました。欲深い者達は、この力に吸い寄せられて消えてゆきました。黒い雲がいつも空をおおい、不吉な出来事が次々とハイラルを襲いました。ハイラル王は、ハイラルに住む七人の賢者達と騎士団を呼び、悪の原因を封印するよう命じました。

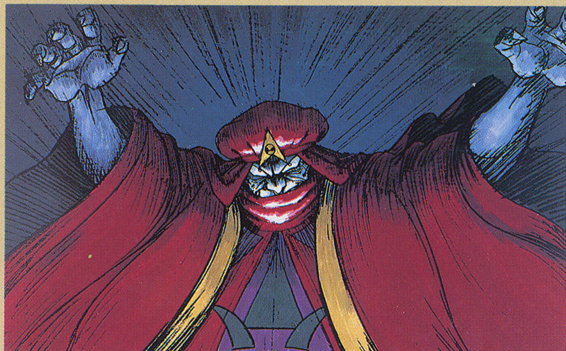
トライフォースは自らで善悪を判断しません。善悪を判断するのは神だけだからです。しかし、トライフォースを手にする者が善人だけとは限りません。そこで、ハイラル人は神のお告げで、トライフォースをかどわかす魔を撃退する、退魔の剣を造りました。それはマスターソードといわれ、真の勇者のみが使うことが出来るといわれていました。賢者達はまず、マスターソードとそれを扱う勇者の存在を捜しました。しかし事態は急を要してガノンの邪気は王宮に迫ってきました。賢者達と騎士団は、持てる力を最大にして、悪しき者との壮絶な戦いを繰り広

げました。猛攻に身をていして盾となった騎士団は、残念ながら力尽き、命を落としてしまいましたが、賢者達の封印は完了しました。ハイラルはトライフォースの力を悪用するガノンから、平和を守り勝利を喜びました。多くの犠牲をはらったこの戦いは、「封印戦争」として後世に語り継がれています。



司　　祭

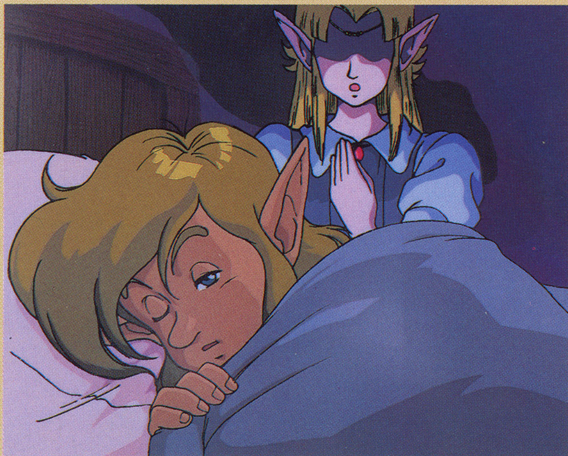
封印戦争から数世紀たちました。ハイラルは、知恵と信心深い民達の心で平安でした。封印の事も遠い伝説として語られるようになりました。しかし、ある年ハイラルに原因不明の災いがよく起こるようになりました。疫病、かんばつ、魔法の力では、どうにもなりません。ハイラル王は困り果て、封印を調査させましたが変わりはなく、民衆は神に祈る他ありませんでした。そこへ彗星のごとく現れたアグニムという男が、不思議な魔法で災いをしずめたのです。民衆達は彼を英雄とたたえ、王は七賢者の再来と、司祭として城へ招きました。ハイラルに再び、平和が戻ったかに見えました。しかし、国をまかされたアグニムは王に代わってハイラルをおさめはじめ、その権力を思うままに使うようになったのです。最近では王を退けて王位を我がものにするつもりだとか、夜な夜な怪しげな儀式をしているとか、悪いうわさが絶えません。ハイラルは、新たな緊張を迎えたのです。



プロローグ

　ある夜、あなたは女の子の声で目を覚まします。声は頭の中に話しかけてきました。

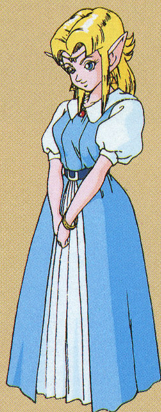
『助けてください………私の名はゼルダ……
　　お城の地下牢に捕われています。』



夢なのか現実なのか、あなたは飛び起きます。すると、いつもは、もう寝ているはずのおじさんが出かける仕度をしています。「朝までに帰る、家から出るな。」そう言葉を残して大きな体を揺すり、おじさんは家を出ていきました。薄明かりの中でおじさんの手に剣と盾が見えました。何かいつもの夜と違います。声の主は、何を伝えようとしているのでしょうか。そして、おじさんは、どこへ、何をしに行ったのでしょうか………。

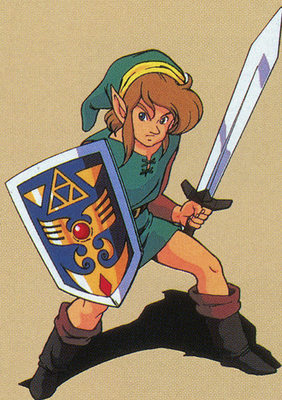
こうして、雨が降る不吉な夜に、ゼルダの伝説はまさに始まろうとしています。

このゲームの目的



トライフォースの存在する聖地は、ガノンの欲望をそのまま映し出した『闇の世界』に変わり果てました。しかしガノンはそれだけで満足せず、『光の世界』、ハイラルをも我が物にしようと企んでいるのです。そのためには、七賢者の血を引く娘達を生けにえにし、封印を解く必要があるのです。司祭アグニムの手によって、今まさに、それは実現されようとしています。

あなたは勇者として、闇の世界に送り込まれた娘達を救出し、ガノンを倒して、トライフォースに新たな願いを叶えてもらわなくてはなりません。
行く手には、様々な謎が待ち構えていますので、あらゆるアクションを駆使して、これらに挑戦してください。これがこの、アクション・アドベンチャーの目的です。

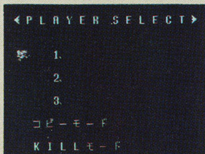


1. ゲームを始める前に



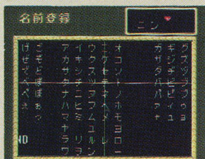
カセットをスーパーファミコン本体に挿し込み、電源スイッチをONにして下さい。右の様なタイトル画面に続いてデモ画面が映し出されます。この時にA、B、X、Yボタン、もしくはスタートボタンを押すと、下のような画面に変わります。

プレイヤーの登録



（プレイヤーセレクト画面）

プレイヤーは3人までデータをセーブすることができます。初めてゲームをする場合、左の画面で1～3のいずれかのファイルを選び、名前を登録することから始めます。まず「妖精」のカーソルを十字ボタン、もしくはセレクトボタンで動かし、A、B、X、Yボタン、もしくはスタートボタンで決定します。



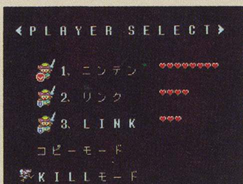
次に名前登録画面で名前を入力します。十字ボタンの上下左右で、縦と横のラインを動かし、文字に照準を合わせてください。A、B、X、Yのいずれかのボタンで文字を入力していき、最後に「END」に照準を合わせて決定します（スタートボタンでも決定できます）。4文字まで入力できます。



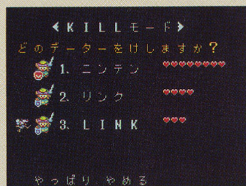
名前を登録すると、選んだファイルにプレイヤーの姿と名前、ハート（生命力の最大値を示します）が表示されます。再びこのファイルを選ぶとゲームが開始されます。この後、ゲーム途中のデータはこのファイルにセーブされていきます。（➡30P）

KILLモード

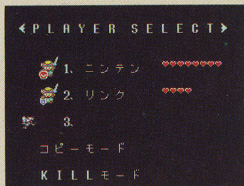
3つのファイルがすべて使用されている状態で、新たにゲームを始めたい時は、いずれかのファイルのセーブデータを消去しなければなりません。この場合、プレイヤーセレクト画面でKILLモードを選択します。



KILLモードを選ぶと、「どのデータをけしますか?」と尋ねてきますので、不必要なファイルを選んで決定してください。確認のためにもう一度、「KILL OK」か「やっぱりやめる」を選択します。消去したデータは二度と復活しないので、選択は慎重に行ってください。



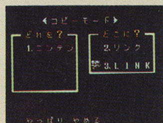




コピーモード

現在あるデータを別のファイルに写したい時は、コピーモードを選択します。
コピーモードを選ぶと、「どれを?」と尋ねてきますので、コピーするデータの入ったファイルを選びます。次に、「どこに?」と尋ねてきますので、データを写したいファイルを選んでください。KILLモードと同様に、確認のために最後に「OK」か「やめる」を選択します。コピーされたファイルの前のデータは消去されます。





2. メイン&サブ画面の見方

このゲームは、主に「メイン」「サブ」と呼ばれる2種類の画面を使い分けながら進行させていきます。

メイン画面

実際にプレイヤーを操作して冒険を進めていく画面です。



①魔法メーター	魔法の力の残量を緑色のメーターで示します。(➡32P)
②アイテム表示	現在装備している、Yボタンで使うアイテムです。
③ルピー	現在所持しているルピー(ハイラルの通貨)の数です。最高999まで持てます。
④ばくだん	現在所持している爆弾の数です。最初は10個まで持てます。
⑤矢	矢の数を示します(弓を使う時に必要です)。最初は30本まで持てます。弓がないと矢は使えません。 ※爆弾と矢の所持できる最大数は、ゲーム中にあることを行うと増やすことができます。
⑥小さなカギ	ダンジョン内で鍵のかかった扉を開けるカギです。各ダンジョン専用で、ダンジョン外では表示されません。(➡40P)
⑦ライフゲージ	プレイヤーの生命力を赤いハートで示します。ダメージを受けると減っていき、無くなるとゲームオーバーです。(➡33P)

サブ画面

アイテムの交換や確認をする時に、スタートボタンを押すことによって、この画面に切り替えます。（再びスタートボタンを押すとメイン画面に戻ります。）
この時、メイン画面のゲームは一時中断されます。



①アイテム選択ウインドー
ゲーム中に発見した、Yボタンで使用するアイテムはこのウインドー内に加えられていき、ここでアイテム選択を行います。（➡25P）

②アイテム名
①で選んだアイテムと名前が表示されます。

③DOウインドー
Aボタンで行える操作と、関連するアイテムが表示されます。

④スペシャルアイテム
ダンジョン内のボスを倒すと手に入るアイテムが表示されます。光の世界と闇の世界では表示されるアイテムが異なります。ゲームをクリアするには全て集める必要があります。

⑤装備（EQUIPMENT）
プレイヤーが現在身につけている武器と防具です。（➡28P）

⑥ダンジョンアイテムとハートのかけら
ダンジョンでの三種の神器、マップ、コンパス、大きなカギを見つけると、ここに表示されます。（➡37P）
ダンジョンや建物以外の場所ではハートのかけらの状態が表示されます。（➡33P）

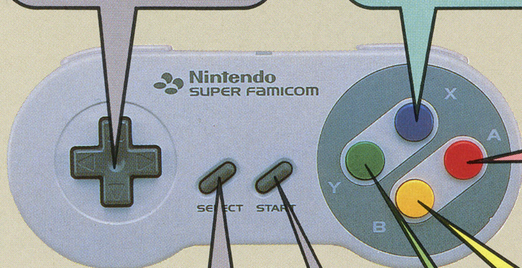
3. コントローラの操作

プレイヤーの移動

プレイヤーを8方向に歩かせます。場所によっては階段を昇降したり、飛び降りたりします。また、カーソルの移動も行います。(➡18P)

マップを見る

地上マップ、およびダンジョンマップを見て、プレイヤーの位置を確認します。(➡26P)



ゲームを終了する

ゲームオーバーの状態にして、セーブすることができます。(➡31P)

アイテムを選択

サブ画面に切り替えてYボタンで使うアイテムの選択や、装備品のチェック等を行います。(➡25P)



部分マップ





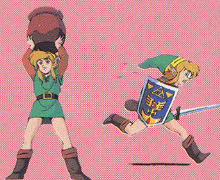
全体マップ



⬆L、もしくはRボタンで切り替えます。

かつぐ、走る、……

様々な動作を行います。かつぐ、走る、の他に話す、泳ぐ、読む、つかむ、開ける等の動作も行います。(➡19P)



剣を振る

剣を振って敵を攻撃します。また、プレイヤーセレクト画面、ゲームオーバー画面等で選択の決定を行います。

(➡22P)



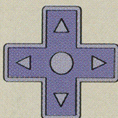
アイテムを使う

色々なアイテムを使って攻撃、攻撃補助、防御、魔法攻撃、移動…等を行います。(➡24P、42P)



詳しくは各ボタンごとの説明をお読みください。

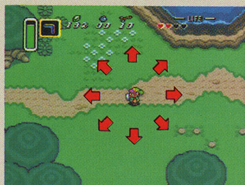
十字ボタン＝プレイヤーの移動



十字ボタンで画面上のプレイヤーを動かします。ハイラルの地には隠された秘密がたくさんあるので、隅々まで足を運ばなくてはなりません。

歩く



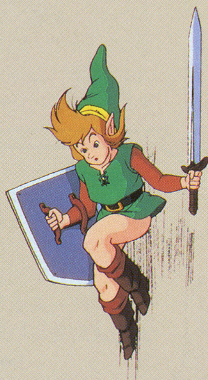


十字ボタンを押す方向にプレイヤーを歩かすことができます。
上下左右、各斜めの8方向に歩きます。

飛び降りる

地上およびダンジョン内の段差のあるところで、縁に障害がない場合は飛び降りることができます。飛び降りることで、歩いては行けなかった場所へ行けたり、近道できたりします。飛び降りる方向に十字ボタンを押し続けてください。



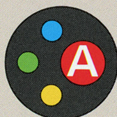


押す



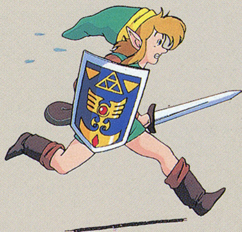
ダンジョン内にある、動く石や石像等を押し動かすことができます。プレイヤーを石等に接近させて、動かす方向に十字ボタンを押してください。

Aボタン＝アクション



Aボタンを使って行うアクションは主として以下に述べる7種類のものがあります。

走る&体当たり



回りに障害物がない状態でAボタンを約1秒以上押し続けると、走ることができます(4方向のみ)。進行方向以外に十字ボタンを押すことで、解除されます。走っている時は、剣を出しています。(➡22P)

アイテムの『ペガサスの靴』を手に入れると、初めて走れるようになります。

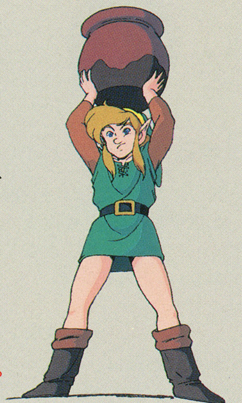
走りながら、壁に体当たりすることによって穴をあけたり、木等にぶつかって、隠された物を揺り落としたりできる場合があります。

話す



村人等に近付いてAボタンを押すと話を聞くことができます。会話のメッセージが長い時は、A、B、X、Yのいずれかのボタンで続きを見ることができます。

かつぐ&投げる



かつげる物に接近してAボタンを押すと、かつぐ(持ち上げる)ことができます。かついだ物は、もう一度Aボタン（Bボタンでも可能）を押して4方向に投げることができますし、敵にぶつければダメージを与えられます。
最初のうちは、草や壺ぐらいしかかつげませんが、かつぐ力がUPすることによって、重い石等もかつげるようになります。ただし、かついでいる時に剣を振ることはできません。

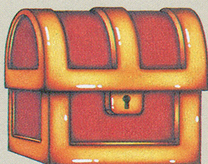
(➡29P)

泳　ぐ



水かきを手に入れると、泳ぐことができます。
進行方向に十字ボタンを押しながらAボタンを押してください(B、Yボタンでも泳げます)。
泳いでいる時に剣を振ったり、アイテムを使ったりすることはできません。

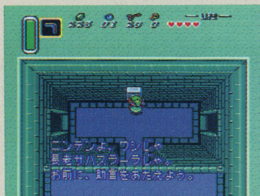
(宝箱を)開ける



宝箱を見つけたら正面に立ち、Aボタンを押して箱を開けます。中の宝物は自動的に手に入ります。

読む

立て札や石碑等に向かってAボタンを押すと、そこに書いてある文字を読むことができます。また、ダンジョン内の石盤から長老のメッセージを聞く時も、Aボタンを押してください。



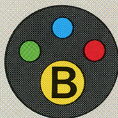
つかむ&引っぱる

十字ボタンを押しながら物に接し、Aボタンを押すと物をつかみます。さらにそのままの状態で、十字ボタンを逆方向に押すことによって、引っぱることができます。もちろん全ての物が引っぱれるわけではありませんが、ダンジョン内でレバーや動かせる石像等を見つけた時は、ぜひ試してください。

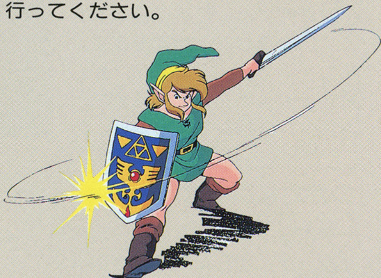


Aボタンを使って行うアクションは、サブ画面のこの部分に表示されますので、操作に慣れないうちは、ゲーム中に時々確認してください。
なお、「はしる」と「およぐ」は、それぞれ『ペガサスの靴』、『ゾーラの水かき』を手に入れると表示されます。また、「かつぐ」は、かつぐ力がパワーアップすることによって、
「かつぐ．1」➡「かつぐ．2」➡「かつぐ．3」
というふうに変わっていきます。

Bボタン＝剣を振る

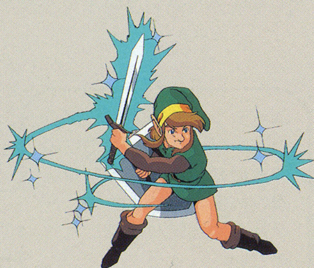


敵を倒す手段として、主に剣による攻撃が用いられます。以下に示すテクニックをマスターして、効果的な攻撃を行ってください。



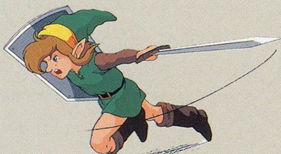
普通に剣を振る

Bボタンを押して剣を振ります。連打すると素早く振ることができます。



回転斬り

Bボタンを約2秒以上押し続けると、剣に力をためることができ、ボタンを離すと回転して、回りの敵を斬ることができます。普通に剣を振るよりも威力があるうえ、後ろの敵も攻撃できます。



ダッシュ斬り

『ペガサスの靴』を手に入れると走りながら敵を斬ることができるようになります。敵が直線上に並んでいる時は、連続して斬ることができます。Aボタンを押し続けてください。

剣を突き出す

Bボタンを押しっぱなしにすると、盾で側面を防御しながら剣を突き出します。そのままの状態で十字ボタンを押すと、プレイヤーの向きを変えずに移動ができます。
色々な物を突いてみたり、並んでいる草を連続して切っていったりできます。

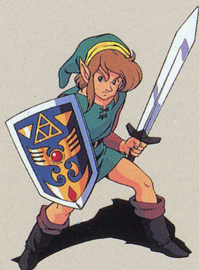




ビーム攻撃

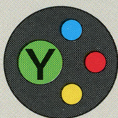
剣のレベルが2以上で、ハートが全て赤色で満たされている時に限り、剣を振ると同時に剣先からビームを発射して、離れている敵を攻撃することができます。（➡28P）





ボタンを何も押していない場合は盾を構えている状態です。正面の敵が放つ矢等を、盾で防御することができます（剣による攻撃は盾で防御することはできません）。

Yボタン＝アイテムを使う

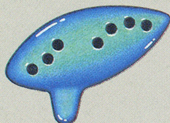


Yボタンを押すことによって、手に入れたアイテムを使うことができます。
（アイテムの説明については42P～47Pを御覧ください。）

使う時に注意が必要なアイテム

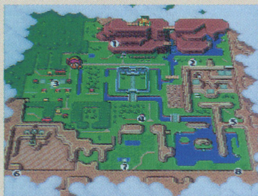
オカリナ

［オカリナはある場所で使うことによって初めてその効果を発揮できるようになります。］



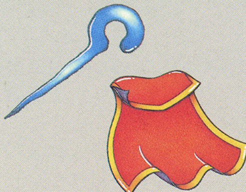
オカリナを使うと、ハイラルの光の世界に定められた8つのポイントのうち、自分の行きたい場所に瞬間に移動することができます。

オカリナを吹いた後、右の画面に切り替わりますので、十字ボタンを押して、行きたい場所の番号（①～⑧）を選び、A、B、X、Yのいずれかのボタンで決定してください。



バイラの杖・マジックマント

（➡46、47P）



バイラの杖とマジックマントは、Yボタンを押すと使用開始となり、再びYボタンを押すと使用中断となります。使用中は時間に比例して魔法の力を消費していき、魔法の力を使い切った場合は、自動的に元の状態に戻ります。

※魔法の力を消費するアイテムは、魔法の力の量が足りない場合には使用することができません。

アイテムの選び方

Yボタンで使うアイテムは、サブ画面のアイテム選択ウインドーで選び、持ち換えることができます。



スタートボタンを押してサブ画面に切り替え、このウインドー内の円形のカーソルを十字ボタンで動かし、アイテムを選択します（画面右上にアイテム名が表示されます）。
再びスタートボタンを押すとメイン画面に戻りアイテムの持ち換えは終了となります。

ビンの選び方

アイテムの中にある「ビン」は、全部で4つまで持つことができるので、どのビンを使うのかを更に選択する必要があります。アイテム選択ウインドーで、ビンにカーソルを合わせると、下の様な画面になります。



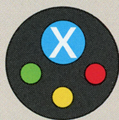
このウインドーに、選択したビンと、ビンの中に入っている物の名前が表示されます。

このウインドーに、現在所持している全てのビンが表示されますので、十字ボタンの上下で選択してください。



※ビン以外のアイテムに持ち換える時は、アイテム選択ウインドーのカーソルを十字ボタンの左右で動かしてください。

Xボタン＝マップを見る



マップを見て、プレイヤーが現在、ハイラルのどこにいるのか、次に行く場所はどこなのかを、常に把握しておくことが、冒険をスムーズに進める上で重要です。

部分マップ画面



プレイヤーが地上にいる時にXボタンを押すと、プレイヤーの周囲のマップを斜め上からの視点で見ることができます。更に、十字ボタンでマップをスクロールさせることで離れた場所の地形も確認することができます。

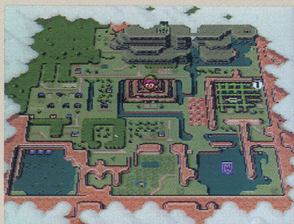
全体マップ画面

部分マップ画面で**もう一度Xボタンを押す**と、全体マップを見ることができます。



マップ上にはプレイヤーの位置を示すマークと、プレイヤーが次に行くべき場所(主にダンジョン)を示す**マークが点滅**します。何をしたらよいのか分からなくなった時は、とりあえず、マークのある場所へ行ってみると良いでしょう。また、アイテムの「マジカルミラー」を使うと、その使った場所もマップ上に示されます。

闇の世界でも全体マップを見ることができます。
似ている様で微妙に異なる光と闇。この2つのマップの違いを知ることが、ハイラルの謎を解く、1つの鍵となります。

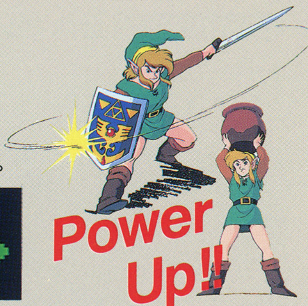


更にもう一度Xボタンを押すと、メイン画面に戻ります。
また、部分マップと全体マップは、L、もしくはRボタンを押すことによって、切り替えることができます。
なお、**ダンジョン内**では、Xボタンで**ダンジョンマップ**を見ることができます。(➡38P)

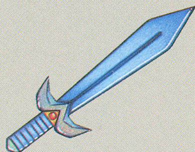
※家や洞くつの中にいる時にはマップを見ることはできません。

4. 装備によるパワーアップ

プレイヤーが身に付ける装備品は、新たに見つけたり、鍛えたりすることで、より強力な物に変わっていきます。手強い敵と戦うために、攻撃力と防御力のUPは不可欠です。







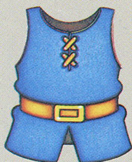
剣 －sword－

剣の強さは4段階あり、現在どのレベルの剣を装備しているのかを、サブ画面に表示される剣の横の数字で示します。まずはレベル2のマスターソードを手に入れなければなりません。



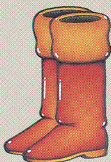
盾 －shield－

最初に手にする盾では、敵が放つ矢やヤリ、石ぐらいしか受け止められませんが、より大きな盾を装備すると、それまで受け止められなかった攻撃も受け止められるようになります。盾の強さは3段階あります。



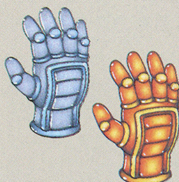
服 －clothes－

プレイヤーは最初に緑色の服を着ていますが、この他にも青い服と赤い服がどこかにあります。敵の攻撃によって受けるダメージがそれぞれ1/2、1/4に減ります。



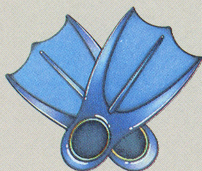
ペガサスの靴 －boots of Pegasus－

賢者の一族の間に伝わる秘宝で、履くともものすごいスピードで走ることができます。賢者サハスラーラから譲り受けることになります。



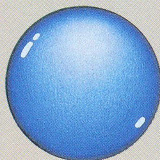
パワーグラブ －power glove－

パワーグラブを身に付けることで、素手では持てなかった白い石等がかつげるようになります。また、もっと重い黒い石等が持てるようになる、パワフルグラブも存在します。グラブを手に入れたら、いろいろ試してください。



水かき －webfoot－

ゾーラ（水の中にいる半魚人）の水かきを手に入れると、泳ぐことができます（水かきが無いと、水の中に入っても元に戻されます)。泳いでしか行けない場所もあるので、なるべく早く手に入れておきたいものです。



ムーンパール －moon pearl－

闇の世界に行った人間は、その姿を自分の心の中を映したものに変えられてしまいます。ただし、トライフォースの力を操る水晶玉「ムーンパール」があれば、それを防ぐことができます。

5. ゲームオーバーとセーブ



ライフゲージの赤いハートが全て無くなるとゲームオーバーとなります。ゲームオーバー時には、以下の3つのコマンドのいずれかを選択します。

セーブして続ける

ゲームオーバー時の所持品等をセーブ(カセット内部に記録)したうえで、ゲームを続けます。ゲーム再開時のスタート地点は以下の通りです。

ゲームオーバー地点	再スタート地点
ハイラル城の地下〜地下通路 (ゼルダ姫を救出するまで)	地下〜地下通路の中間地点
ハイラルの地上 (ゼルダ姫を救出後)	• プレイヤーの家 • 教　会 • ヘブラ山の洞くつ (3つのうちから選択)
闇の世界の地上	闇の世界のピラミッド
ダンジョン内	ダンジョンの入口

※山の洞くつを選べるのはそこに到着してからになります。

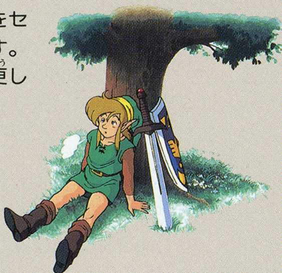
セーブしておわる

セーブしてゲームを一時終了します(タイトル画面に戻ります)。ただし、ダンジョン内でゲームオーバーになり、このコマンドを選んだうえで再びゲームを開始した場合、ダンジョンの入口からスタートすることはできませんので注意してください。

セーブしないで続ける

ゲームオーバー時の所持品等をセーブせずに、ゲームを続けます。ファイルのセーブデータを変更したくない時に選んでください。

※セーブした状態からやり直す場合は、リセットボタンを押してください。



※いずれの場合も、ゲーム再開時におけるライフゲージの赤いハートの量は、ゲージ全体の約2/3〜1/2です（ライフゲージがハート４つ分以上に増えた時）。



セレクトボタンを押してゲームを終了させる(セーブする)。

プレイ中に急用ができ、すぐにセーブしてゲームを終了させたい時や、魔法の力やアイテムを消耗し、敵を前にして手の打ちようがなくなってしまった時等、セレクトボタンを押して、強制的にゲームオーバーの状態にし、セーブすることができます。

セレクトボタンを押すと、右の画面のような表示が出ますから、十字ボタンで「セーブしておわる」を選び、A、B、X、Yのいずれかのボタンを押して決定してください(タイトル画面に戻ります)。



※ダンジョン内で手の打ちようがなくなった時は、「マジカルミラー」を持っていれば、入口まで戻ることができますので、どちらが得策か、よく考えて行動してください。

6. ライフと魔法の力

ライフの回復



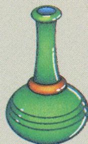
敵からダメージを受けて、減ってしまったライフは、ハートを取ることによって、１つずつ回復します。
ハートは敵を倒した時に出る場合もありますし、草や壺の中に隠されている時もあります。



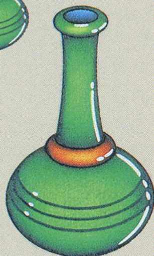
また、ハイラルのあちらこちらに生息する、小さな妖精をつかまえると、ハート７個分のライフを回復させてもらえます。
更に、ハイラルのどこかには、ライフを全て回復してくれる、大きな妖精が住んでいます。妖精は会いに行く度にライフを回復してくれるので、ぜひ見つけ出して、長旅の途中には立ち寄りたいものです。



魔法の力の回復



特種なアイテムや魔法を使う時に必要な「魔法の力」は、魔法の壺を取ることによって、補給・回復されます。魔法の壺には大と小の2種類があり、大は魔法メーターいっぱいまで回復し、小はメーターの1/8の量だけ回復します。ハート同様、敵を倒した時等に取ることができます。
なお、魔法の力の消費量は、どこかであることを行うことによって、ゲーム開始時の1/2にすることができます。



魔法屋



ライフや魔法の力は、魔法の薬を使っても回復することができます。薬はハイラルの北東にある魔法屋で売っていますが、ビンを持っていないと買うことができません。

みどりのくすり　60ルピー

魔法の力を、メーターいっぱいまで回復します。



あかいくすり　120ルピー

ライフを最大限まで回復します。



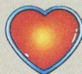
あおいくすり　160ルピー

ライフと魔法の力を、それぞれ最大限まで回復します。



ハートのうつわとハートのかけら

プレイヤーのライフゲージは、最初はハート3つ分しかありませんが、「ハートの器」を得ることで、1つずつ増やしていくことができます。
1つ目の器は教会で見つけられますし、残りは各ダンジョンのボスを倒した時に手に入ります。
またハイラルの所々に、「ハートのかけら」が隠されています。ハートのかけらは4つ集めた時に、1つのハートの器になります。
全ての器を集めると、ライフゲージはハート20個分にもなります。



ハートの器

＝



×4

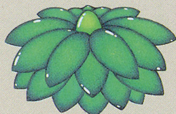
ハートのかけら

サブ画面でハートのかけらの状態を確認することができます。

7. ハイラルの予備知識

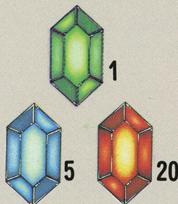
広大なハイラルには数多くの謎があり、様々な人物が住んでいます。ここでは、冒険に旅立つ前に知っておくと役に立つ情報を、ほんの少しですが紹介させてもらいます。

草



ハイラルのいたるところに生えている草の中には、ルピーやハート等が隠されていることがあります。切ったり、かついだりして探してみてください。

ルピー



ハイラルでは、ルピーと呼ばれる宝石が通貨になっています。3色の宝石があり、緑＝1ルピー、青＝5ルピー、赤＝20ルピーの価値があります。

雑貨屋



ハイラルの南東にある雑貨屋では赤い薬(命の薬)、ハート、爆弾が売られています。ルピーに余裕がある時は立ち寄ってみるのもいいでしょう。雑貨屋は闇の世界にも存在するそうです。

占い屋



占い師に話しかけると占ってもらうことができ、重要な情報を得ることができます。ルピーをけちらずに、どんどん占ってもらいましょう。なお、見料は占い師の気分によって毎回違うようです（ライフも回復してもらえます)。

かじ屋

カカリコ村から少し東に行った所に、かじ屋が住んでいます。かじ屋はマスターソードを更に鍛える技術をもっているらしいのですが…。彼は仕事仲間の相棒に会いたがっています。



幸せの泉

ハイリア湖の中央にある、幸せの泉。ここに来たら少しずつでもかまいませんから、ルピーを投げ込んでみましょう。コツコツと積み重ねることで、いつか必ず幸せが訪れてきますから………。



ワープゾーン

川や湖には、6つのワープゾーンがあり、3通りのワープルートが設けられています。これらを利用すると、離れた場所へ行く時に近道ができるので、水かきを手に入れたら、ぜひ試してください。



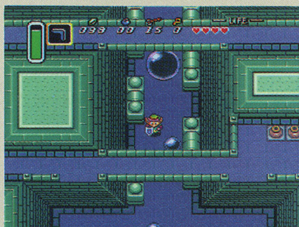
魔法陣

かつて賢者達によって封印された闇世界への入口、魔法陣は全部で8つあります。岩の下等に隠されていることが多いのですが、見つけ出すことで、闇世界の行けなかった場所へ行けるようになります。



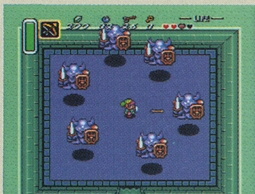
※司祭アグニムを倒した後では、ハイラル城の入口(門)からも闇の世界に行けるようになります。

8. ダンジョンの説明



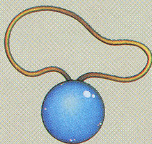
ハイラルに平和を取り戻すためには、ダンジョン内での戦闘を避けて通るわけにはいきません。全てのダンジョンをクリアし、トライフォースを手にすることによって、あなたは真の勇者として認められるのです。

各ダンジョンの奥にはダンジョンボスが存在し、ボスを倒すことによって、ペンダントやクリスタルを得ることができます。ペンダントはマスターソードを手に入れるために必要ですし、クリスタルには、生けにえにされた娘達が閉じ込められています。



ペンダント

勇気、力、知恵の紋章が刻まれた、3つのペンダントが存在します。



クリスタル



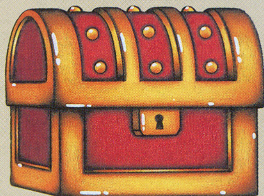
この説明書では、分かりやすく説明するために、地下迷宮や城、塔、神殿の内部等を総称して、「ダンジョン」と呼んでいます。

宝箱とダンジョンアイテム

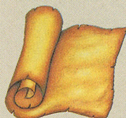


ダンジョン内には、お金等の入った宝箱がいくつかあります。マップ、コンパス、大きなカギの3つのダンジョンアイテムも宝箱の中に隠されています。なお、宝箱の中身は1度しか取ることができません。

また、ダンジョン内には必ず1つ、大きな宝箱があり、その中には重要なアイテムが入っています。これらのアイテムは、ダンジョンをクリアするのに必要な場合がありますし、後々大いに役立つので、必ず見つけ出してください。

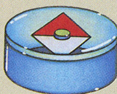


マップ



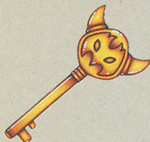
ダンジョン内の全ての部屋の位置関係と現在地が分かるようになります。

コンパス



ダンジョンボスがいる部屋の位置を、マップ上に示します。

大きなカギ



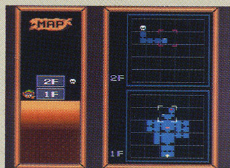
大きなカギでしか開かない扉や、大きな宝箱の錠前を開ける時に必要です。



ダンジョンアイテムを手に入れると、サブ画面のこの部分に表示されます。

※大きな宝箱を開けると、宝箱の絵も表示されます。
※ハイラル城の中に限り、コンパスはありません。

ダンジョンマップ画面の見方



ダンジョン内でXボタンを押すとダンジョンマップ画面を見ることができます。ダンジョンの中は複雑な構造になっていますので、迷ってしまった時はマップをよく見て、焦らずに行動してください。

画面の左側のウインドーには、そのダンジョンがいくつの階層によって構成されているのかが表示され、その階層の詳しいレイアウトが、右側のウインドーに表示されます。
画面に表示できるのは2階分だけですので、3つ以上の階層からなるダンジョンでは、十字ボタンの上下を押して、見たい階を選んでください。
また、プレイヤーとダンジョンボスが、それぞれどこの階にいるのかも表示されます。
〔ダンジョンボスを示すドクロマークは、コンパスを見つけるまで表示されません。〕



闇の世界では、ダンジョンの難易度を意味するレベルが1～8の数字で、この部分に表示されます。

※ボスの存在しない、山の洞くつ等ではダンジョンマップは表示されません。

画面右側のウインドーに、プレイヤーが通過した部屋が表示されていきます。マップを見つけると、まだ行ったことの無い部屋も表示されるようになります。
なお、部屋の表示のバックにある5×5のマスは、各階の上下の関係を分かりやすくするためのもので、プレイヤーがいる白い枠のマスの、真上か真下にあたるのが、赤い枠のあるマスです（部屋内の段差は表示されません）。

2F

1F

ドクロマーク
ダンジョンボスのいる部屋

暗い青色
まだ行っていない部屋

黄色い点
階段

点滅する印
プレイヤーの現在地

赤い大きな印
大きな宝箱

矢印
ダンジョンの入口

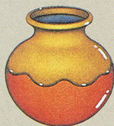
明るい青色
すでに入ったことのある部屋



ダンジョン内の仕掛け

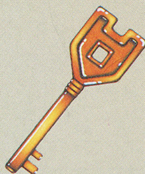
ダンジョンの中は複雑で、敵も強力です。加えてプレイヤーを悩ませるワナや謎等が、たくさん仕掛けられています。

つぼ



ダンジョン内には所々に壺が置かれています。壺は敵に投げつけてダメージを与えるのに有効ですし、壺の中にはハートや魔法の壺、矢や爆弾等が入っている場合があります（一度取った壺の中身は、ダンジョンの外に出るまで復活しません）。また、壺の下に扉を開けるためのスイッチがある場合もあります。

カギと扉



部屋と部屋が鍵のかかった扉で仕切られている場合は、その扉専用の鍵が必要です。小さなカギと大きなカギの2種類があり、小さなカギは1回限りの使い捨てですが、大きなカギは何回でも使えます（鍵はそのダンジョン専用のもので、他のダンジョンでは使えません）。また、この他にも一方通行の扉や、スイッチによって開く扉等があります。

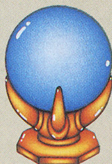
壊れる壁

ヒビの入った壁や床がある時は、爆弾をセットしたり、体当たりしてみてください。壁が壊れて、隣の部屋へ行ける場合があります。



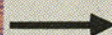


クリスタルスイッチ



ダンジョン内に青色やオレンジ色の突起する床があって、プレイヤーの行く手を妨げている場合があります。この床の突起は、クリスタルスイッチに**剣や飛び道具で衝撃を与える**ことによって、出たり引っ込んだりします。スイッチが赤色の時はオレンジ色の床が、スイッチが青色の時は青い床が引っ込みます。







※ダンジョン内の全ての青、オレンジの床が反応します。

落とし穴

ダンジョン内の通路には柵が設置されていない場合があり、足を踏み外すとダメージを受けたうえ、部屋の入口まで戻されてしまいます。ただし、ダメージを受けずに下の階に落ちる落とし穴(下の見える穴)もあります。



ダメージあり、入口へ戻る

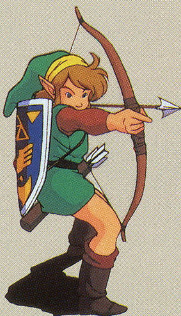


ダメージなし、下の階へ

この他にも様々な仕掛けが施されています。怪しい場所では多少の危険を冒しても、色々試してみることが必要です。

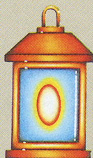
9. アイテムの説明

Ｙボタンで使用するアイテムは冒険を進めていくにつれて、人からもらったり、ダンジョン内で見つけたりしながら1つずつ増えていきます。各アイテムの特徴をよく理解した上で、状況に応じてうまく使い分けることが、ハイラルに平和を取り戻す近道となります。



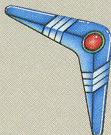
アイテム名が緑色のものは、魔法の力を消費するアイテムです。

カンテラ



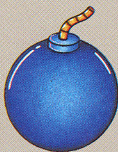
冒険の一番最初に手に入れるアイテムです。ダンジョン内にある灯ろうに火をともして、部屋を明るくすることができます（火は一定時間経過すると消えていきます）。魔法の力を消費します。

ブーメラン



敵にぶつけると、相手はしばらくの間しびれて動けなくなりますし、一部の敵にはダメージを与えることもできます。また、離れたところにあるルピーやハート等を手元に取り寄せることもできます。

ばくだん



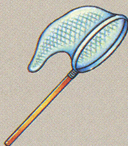
爆風で敵にダメージを与えたり、壁に穴を開けたりできますが、爆風の近くにいるとプレイヤーまでダメージを受けてしまいます。爆発はセット後約2秒後で、一度に2個までセットできます。また、爆発するまでの間に、**持ち上げて投げることもできます。**

ビン



中に色々なものを入れておいて、後で使うことができます。4つまで持つことができますが、長い冒険の旅には欠かせないものですので、なるべく早く全部手に入れるようにしましょう。

虫取りアミ



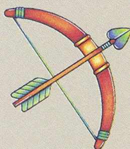
草むらや木には虫等が潜んでいることがあります。それらをタイミングよく捕えて、ビンの中にしまっておくと後で役に立つことがあるかもしれません。色々試してみましょう。

ムドラの書



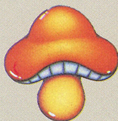
ハイラルの先住民族が残した石碑等は古代文字によって書かれています。読めない文字を見つけたらこの本を使ってみてください。

弓



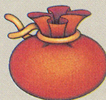
最初の神殿で手に入れることのできる強力な武器ですが、持っている矢の数だけしか使うことができません。矢は敵を倒したときに出現したり、壺の中に入っていたりします。また、どこかにさらに強力な「銀の弓矢」があるそうです。

キノコ



甘く、不思議な香りのするキノコで、魔法の粉を作る材料になります。森の中をさまよっているうちに見つけることができるでしょう。

魔法の粉



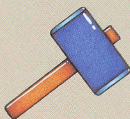
草等にふりかけると不思議な化学反応を起こして、中に色々なものを発生させることがあります。また、敵に対して使うと、意外な効果があるとも言われています。

マジカルミラー



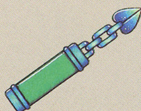
闇の世界から光の世界に抜け出す時に使用します。この時生じる出口から、再び闇の世界に戻ることも可能です。ただし、光の世界に抜けた時の場所が、通常プレイヤーが位置することが不可能な場所(壁の中等)の場合は、強制的に闇の世界に戻されます。
また、ダンジョンの中で使うと、入口まで戻れます。家や洞くつの中では使えません。

マジックハンマー



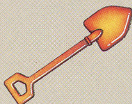
通行の妨げになる杭や障害物を上から叩いて通れるようにします。敵を攻撃するのにも使えますが、単独で使うよりも、他のアイテムと併用した方が効果は大きいようです。

フックショット



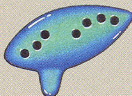
伸び縮みするくさりの先端にフックがついており、木や壺、宝箱等にフックを刺すと、くさりの縮みによってその場所まで移動することができます。特に落とし穴のある場所では重宝するでしょう。また、武器として使うこともできます。

シャベル



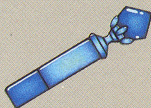
足元の地面を掘り起こします（地質によって掘れない場所もあります）。オカリナを見つけるのに必要です。

オカリナ



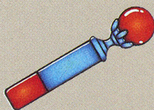
美しく、そして少しもの悲しい音色を奏でるオカリナは、ある人から譲り受けることになるのですが、その時に依頼されたことは必ず実行してください。オカリナは長い冒険の道のりを楽にしてくれる道具になることでしょう。

アイスロッド



強力な冷気を放ち、一瞬にして敵を凍らせてしまいます。生命力の弱い者はそのまま息絶え、氷の塊となった者も二度と元の姿に戻ることはありません。

ファイアロッド



炎の塊を噴き出し、敵を燃やしてしまいます。敵の中には炎による攻撃が苦手な連中もいるようなので効果的に使用してください。カンテラの代わりとしても利用できます。

ソマリアの杖



聖なる力で杖の先からエネルギーの塊、パワーブロックを生み出します。パワーブロックは直接敵に投げつけたり、押しつけたりしてダメージを与えることができますし（5回敵に接すると消滅します）、連続して使うことによってパワーブロックのエネルギーを四方に発散させることもできます。また、闇の世界のカメ岩のダンジョンをクリアするのに、この杖の特殊な力が必要です。

バイラの杖



杖の先から聖なる光を発してプレイヤーを包み込み、敵の攻撃を受けつけなくします。再びYボタンを押すと使用を中断し、使用した時間に応じて魔法の力を消費していきます。

魔法のメダル

「ボンバー」



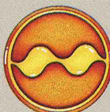
マスターソードを持つ者だけが手にすることができる魔法のメダル。メダルを手に入れることによって、広範囲の敵に対して強力な魔法を使えるようになります。『ボンバー』はプレイヤーの回りに大爆発を起こし、敵を炎で包み込んでしまいます。

「エーテル」



掲げた剣に冷気を集中させ、周囲の敵に向けて発散させます。効果はアイスロッドによる攻撃と同じですが、画面内にいる全ての敵に対して攻撃することができます。

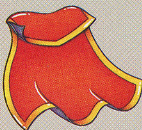
「シェイク」



地面に剣を突き立て、大地に生命を与える魔法です。命を持った大地は激しく震え、その衝撃と恐怖は、そこに立つ者に何らかの影響を与えることでしょう。

いずれの魔法も魔法の力を大きく消費しますので、メーターの残量には充分注意して使ってください。

マジックマント



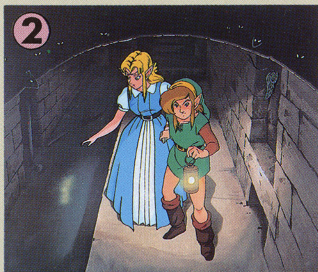
着ている者の姿を消してしまう魔法のマントです。敵に発見されず、ダメージも受けない上に、プレイヤーは剣や物を投げつけて攻撃ができるという便利な代物です。バイラの杖同様、時間に応じて魔法の力を消費していきます。

10. ゲーム前半の概略

ここでは、実際にゲームをやってみたが今一つ流れがつかめない、という方のために、前半部分の概略を説明します。



❶ ゲームはプレイヤーの家からスタートします。ゼルダ姫の声で目を覚ましたあなたは、叔父さんの後を追うように城へと向かいます。城の回りのどこかに地下への入口があるはずですから、よく探してみてください。



❷ 叔父さんから譲り受けた剣と盾を使い、あなたはゼルダ姫の救出に向かいます。地下で見つけるブーメランが役に立つでしょう。兵士を倒し、ゼルダ姫を牢から出したら、姫を連れて秘密の通路を抜けて教会へ向かいます。

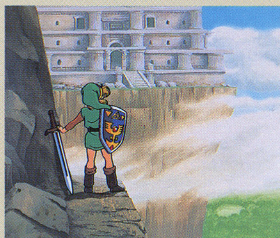
❸ 教会にたどり着いたら、神父の話、ゼルダ姫の話をよく聞いてください。あなたがこれからやらなければいけないことが分かるはずです。ここから先は、あなたが次に行くべき場所として、地図に印がつけられていきますので、それを見ながら行動するとよいでしょう。まずはカカリコ村に行き、情報を収集してください。また、村の中でいくつかのアイテムを手に入れることができます。





④長老から話を聞いたあなたは、マスターソードを手にするには、紋章が刻まれた3つのペンダントが必要であることを知るはずです。ペンダントは、東の神殿、砂漠の神殿、ヘラの塔にそれぞれあり、中にいるボスを倒すと手に入れることができます。



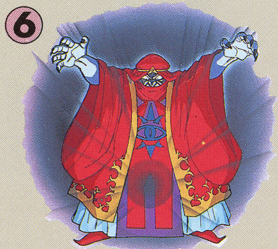


ダンジョンの中は敵も手強く、構造も複雑です。マップを見ながら慎重に進んでください。また、各ダンジョン内にある、弓、パワーグラブ、ムーンパールと言ったアイテムは、必ず見つけ出す必要があります。

⑤勇者の証、3つのペンダントを持ったあなたは、森の中で退魔の剣、マスターソードを手にすることでしょう。マスターソードを手に入れたなら、いよいよハイラル城で司祭アグニムと対決です。



⑥



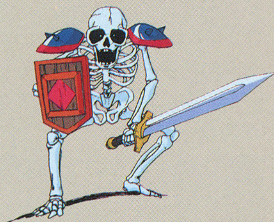
司祭は強力な魔法を使ってきますが、あなたがマスターソードの威力を理解しているのなら、必ず倒すことができるはずです。剣を手にした時に聞いた長老の言葉を思い出してみてください。

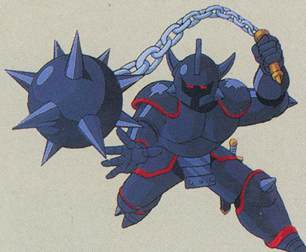
11. 敵キャラクターの紹介

最後にほんの一部ですが、ゲーム中に登場する敵キャラクターを紹介します。どんなに手強い敵でも弱点があるはずですから、それを見抜いて効率のよい攻撃を行う必要があります。

スタルフォン

氷のダンジョンにいるガイコツ兵士のボスです。剣で攻撃しても、何度も復活してきます。とどめを刺すには何か他の武器がいるようです。



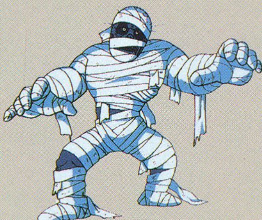


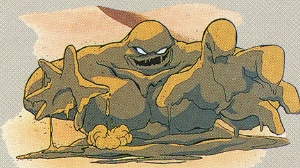
鉄球兵士

ハイラル城の地下牢の番人です。ゼルダ姫を助けるには、この敵を倒さなくてはなりません。振り回す鉄球は強力ですから上手くよけてください。

ギブド

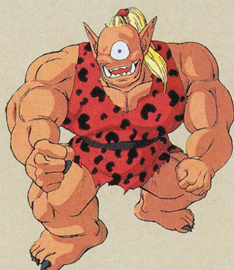
生命力が強く、剣で攻撃してもなかなか倒せない、しつこい敵ですが、火に弱いという弱点をもっています。





ゲルドマン

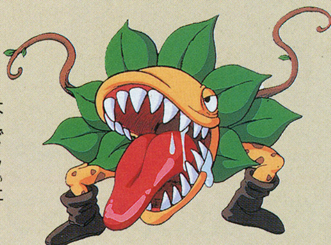
あやしの砂漠に住み着く砂男です。砂の中からいきなり出現し、プレイヤーめがけて襲ってきます。



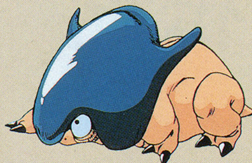
ヒノックス

闇の世界の地上をうろつく怪力モンスターです。体力があるうえ、爆弾も放り投げてきます。弱点は「目には目を…」です。

ガプラ



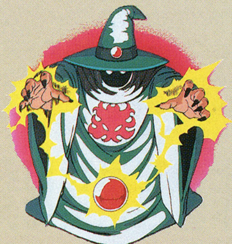
植物から進化したこの敵は大きな口を開け、鋭い牙でかみついてきます。ヒノックス同様、闇の世界の地上に存在します。



ヒップループ

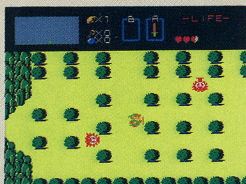
堅い仮面をかぶり、剣による攻撃を受けつけない、小さいながらも手強い敵です。後方からの攻撃には弱いようです。

ウィズローブ



魔力によって姿を現わしたり、消えたりする魔術師です。姿が見えている時しか攻撃できません。呪文を唱えて、ビーム状の固まりを投げてきます。

エンディングを見終えたあなたへ……



ディスクシステムソフト
『ゼルダの伝説』

1986年2月21日発売

FMC-ZEL 税込み価格 2,678円
（税抜き価格 2,600円）



『リンクの冒険』

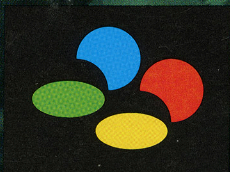
1987年1月14日発売

FMC-LNK 税込み価格 2,678円
（税抜き価格 2,600円）

書換料 各500円

ゲームに行き詰まったあなたへ……

EXECUTIVE PRODUCER	山内　溥
PRODUCER	宮本　茂
DIRECTOR	手塚卓志
SCRIPT WRITER	田辺賢輔
ASSISTANT DIRECTORS	山村康久
	山田洋一
PROGRAM DIRECTOR	中郷俊彦
MAIN PROGRAMMER	副島康成
OBJECT PROGRAMMER	森田和明
PROGRAMMERS	西山達夫
	山本雄一
	野本佳裕
	能登英司
	高畑　悟
	笠松栄弘
	岩脇敏夫
	西田泰也
SCREEN GRAPHICS DESIGNERS (OBJECT DESIGNERS)	富田聡一郎
	今村孝矢
(BACK GROUND DESIGNERS)	有本正直
	渡辺　剛
SOUND COMPOSER	近藤浩治
COORDINATORS	加藤圭三
	清水隆雄
ILLUSTRATORS	小田部羊一
	藤井英樹
	小泉歓晃
MANUAL EDITORS	酒井康裕
	黒梅知明



SUPER Famicom®

任天堂株式会社

本　　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL(075)541-6113(代)
東京支店	〒101	東京都千代田区神田須田町1丁目22 TEL(03)3254-1781(代)
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL(06)376-5950(代)
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL(052)571-2506(代)
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL(0862)52-1821(代)
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL(011)621-0513(代)

Scanned by Melora of History of Hyrule

historyofhyrule.com
melorasworld@gmail.com

SHVC-ZL

コントローラの操作

（詳しくは説明書の16～27ページをお読みください。）



- ●プレイヤーの移動
- ●カーソルの移動

サブ画面と切り換え、アイテムを選択

マップを見る

- ●かつぐ&投げる
- ●走る&体当たり
- ●（宝箱を）開ける
- ●つかむ&引っぱる
- ●話す
- ●読む
- ●泳ぐ

Nintendo SUPER FAMICOM

SELECT START

X A Y B

剣を振る

ゲームを終了する

アイテムを使う



※アイテムの説明については裏面を御覧ください。

弓
弓矢で敵を攻撃する。矢の数には制限があるが、色々な所で手に入る。

ブーメラン
敵にぶつけ、しびれさせてしまう。離れたアイテムを取るのにも使用。

フックショット
鎖の伸縮で、フックを刺した所まで移動できる。武器としても使用可能。

ばくだん
敵にダメージを与えたり、壁に穴を開ける時に使用。かつぐことも可能。

魔法の粉
草等にふりかけて、色々な物を発生させる。敵に対しても意外な効果が…。

ファイアロッド
炎の塊で敵を焼きつくすことができる。カンテラの代わりにもなる。

アイスロッド
強力な冷気で敵を凍らせる。氷になった者は再び元の姿には戻れない。

ボンバー
プレイヤーの回りに大爆発を起こし、敵を炎で包み込んでしまう魔法。

エーテル
周囲に冷気を発散して、回りにいる敵を凍結させてしまう魔法。

シェイク
大地を激しく揺らし、その衝撃と恐怖で敵に何らかの影響を与える魔法。

カンテラ
ダンジョン内の灯ろうに火をともし、部屋の中を明るくすることができる。

マジックハンマー
通行に邪魔な障害物を叩いて通れるようにする。武器としても使用可能。

オカリナ
ハイラルの8つの場所の中から行きたい所を選んで、瞬間に移動できる。

虫取りアミ
隠れていた虫等を捕えることができ、それをビンの中にしまっておける。

ムドラの書
ハイラルの先住民族が石碑等に記した古代文字が読めるようになる。

ビ　ン
色々な物を中にしまって、後から使うことができる。4つまで持てる。

ソマリアの杖
パワーブロックで敵にダメージを与える。色々と応用の利く、便利な杖。

バイラの杖
聖なる光がプレイヤーを包み込み、敵の攻撃を受けつけなくする。

マジックマント
着た者の姿を消す。その間はダメージを受けず、その上攻撃もできる。

マジカルミラー
闇から**光**に戻る時に使用し、この時生じる出口から再び**闇**に戻れる。

※アイテム名が緑色のものは、魔法の力を消費します。